



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 2 OBJETOS
Código: FDI0210
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO
Correo electrónico: manolovillalta@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0208 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 1 OBJETOS

Nivel: 4

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
5				5

2. Descripción y objetivos de la materia

Está asignatura es de aplicación práctica y de carácter teórico-investigativa.

Está orientada al conocimiento y experimentación de instrumentos, técnicas, sistemas operativos y diversos procesos constructivos de alto y bajo volumen.

El alumno desarrollará proyectos de diseño de productos desde la tecnología, manipula materiales y herramientas posibles para la realización física de un producto. Se vincula con las áreas de Diseño y Representación.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.
01.01.	Compuestos arcillosos (10 horas)
01.02.	Tableros compuestos a base de madera cultivadas (10 horas)
01.03.	Polimeros. (10 horas)
01.04.	Acero inoxidable. (10 horas)
02.	La tecnología, la estructura productiva y la económica.
02.01.	La producción tecnológica. (2 horas)
02.02.	La dependencia tecnológica. (3 horas)
02.03.	Valor de uso, valor de cambio y valor de signo. (2 horas)
03.	Los modelos en tecnología.

03.01.	Diferentes modelos que se utilizan en tecnología. (3 horas)
03.02.	Modelos graficos. (2 horas)
04.	Los métodos específicos de la tecnología: El proyecto tecnologico y el analisis de productos.
04.01.	Método de resolución de problemas (3 horas)
04.02.	El proyecto tecnológico (5 horas)
04.03.	El análisis de productos (5 horas)
05.	Los sistemas y el enfoque sistémico.
05.01.	Sistemas mecánicos, eléctricos, neumáticos e hidráulicos (5 horas)
05.02.	sistemas de control (5 horas)
05.03.	principios y elementos de los sistemas mecánicos. (5 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.

-Desarrollar la documentación adecuada para el entendimiento técnico-productivo de un producto.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)

-Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

an. Identificar, clasificar y definir procesos productivos

-Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

ao. Investigar la realidad productiva nacional

-Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--	--

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo de investigación de campo, y aplicación práctica.	Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.	APORTE 1	3	Semana: 3 (25/03/19 al 30/03/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo de aplicación práctica.	Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.	APORTE 1	2	Semana: 5 (08/04/19 al 13/04/19)
Proyectos	Proyecto de construcción de un objeto utilizando ppolimeros y acero inoxidable.	Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.	APORTE 2	5	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Investigaciones	Trabajo de índole investigativo, que puede ser local, Regional o nacional. Se realiza un análisis de una área productiva escogida por el alumno.	Los modelos en tecnología.	APORTE 2	5	Semana: 10 (13/05/19 al 18/05/19)
Reactivos	Prueba en base a reactivos sobre los	Los modelos en tecnología.	APORTE 3	5	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	modelos en tecnología.				
Investigaciones	Investigación bibliográfica que aplica los conocimientos de los capítulos 4 y 5	Los métodos específicos de la tecnología: El proyecto tecnológico y el análisis de productos., Los sistemas y el enfoque sistémico.	APORTE 3	10	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Proyectos	Proyecto de resolución de productos, trabajo compartido con otras materias.	La tecnología, la estructura productiva y la económica., Los modelos en tecnología., Los métodos específicos de la tecnología: El proyecto tecnológico y el análisis de productos., Los sistemas y el enfoque sistémico., Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Proyectos	Recepción de trabajo de examen con la resolución de observaciones y/o corrección de errores.	La tecnología, la estructura productiva y la económica., Los modelos en tecnología., Los métodos específicos de la tecnología: El proyecto tecnológico y el análisis de productos., Los sistemas y el enfoque sistémico., Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

La metodología en el aula junta: clases magistrales, aprendizaje autónomo y aprendizaje colaborativo. Basada en el estudio de casos la metodología utiliza recursos tradicionales como la explicación en pizarrón y dictado con actividades tales como la reproducción de videos relacionados a los temas específicos y la discusión grupal de los mismos. El estudiante lleva para sí un registro de apuntes sobre estas clases, dichos apuntes lo ayudan a desarrollar la redacción de los trabajos teórico-investigativos planteados. La metodología de diseño procura incentivar la investigación, creatividad, representación hacia niveles altos. En taller la metodología del profesor comienza por hacer una explicación in situ del tratamiento de una de las opciones técnicas de transformación del material para generar objetos.

Criterios de Evaluación

Se valoraran primordialmente los conocimientos adquiridos por los estudiantes de cada uno de los temas de investigación y los tratados en clase. Los métodos de evaluación serán a través de pruebas a base de reactivos, de conocimiento y capacidad de relacionar; informes y trabajos prácticos.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Merino Andres	Oceano	Biblioteca atrium de la carpinteria	1993	
G.H. Thomas	John Murray	Design technology in metal and plastics	1985	
Thompson Rob	Thames & Hudson	Manufacturing Processes for Design Professionals	2011	
Cosentino Peter	CEAC	Proyectos en cerámica	1988	
Aquiles Gay	EDICIONES tec	La tecnología el ingeniero y la cultura	2009	
Aquiles Gay	EDICIONES tec	Temas para Educación Tecnológica	2000	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KARL T ULRICH, AUTOR ; STEVEN D EPPINGER, AUTOR	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **07/03/2019**

Estado: **Aprobado**